

SKRIPSI



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn PADA KELAS IV MATERI
GLOBALISASI MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS KARAKTER
DEMOKRATIS DAN TOLERANSI DI SD 5
BULUNG CANGKRING JEKULO KUDUS**

Oleh :
'ALIMATUL HAFIDZH OH
NIM 201333131

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**



**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn PADA KELAS IV MATERI
GLOBALISASI MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS KARAKTER
DEMOKRATIS DAN TOLERANSI DI SD 5
BULUNG CANGKRING JEKULO KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh
'ALIMATUL HAFIDZHOH
NIM 201333131**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2017

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan (Q.S Al-Mujadilah:11)
- Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat. (Winston)

PERSEMBAHAN

Sujud syukur Kepada Allah SWT yang telah memberikan cinta dan kasih sayang-Nya, telah memberikan saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu yang sangat berguna untukku pgunakan dalam kebaikan di kehidupan sehari-hari.

1. Terimakasih untuk dosen-dosen PGSD terutama pembimbing saya (Ibu Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd dan Bapak Deka Setiawan, S.Pd,M.Pd) yang tak pernah lelah memberikan bimbingan dan arahan kepadaku.
2. Untuk ke dua orang tua tercinta, Bapak Jamasri dan Ibu Rodliyah Fitriyana yang senantiasa memberikan dukungan penuh berupa do'a maupun materi yang ikhlas untuk putrinya dalam menuntut ilmu
3. Untuk Adik tersayang Muhammad Najib yang senantiasa menghiasi hari-hariku dengan keceriaan
4. Untuk sahabat-sahabatku (Moh.Sahal Abror, Chandra Asih, Nailul Izzah, Endah Sulistyowarni) yang telah menyemangatiku dan mengiringi setiap langkahku dengan semangat dan memberikan motivasi.
5. Untuk teman-teman PGSD angkatan 2013.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh 'Alimatul Hafidzhoh (NIM 201333131) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2017

Pembimbing I



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN 0607036901

Pembimbing II



Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd
NIDN 0617088403

Mengetahui,
Ka. Prodi PGSD




Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd
NIDN 0631108401

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh 'Alimatul Hafidzhoh (NIM 201333131) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus, Agustus 2017

Tim Penguji



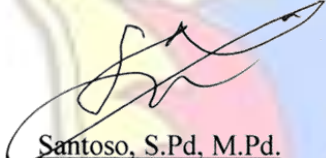
Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN 0607036901

Ketua



Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd.
NIDN 0617088403

Anggota



Santoso, S.Pd, M.Pd.
NIDN 0608038502

Anggota



Ika Ari Pratiwi, S.Pd, M.Pd.
NIDN 0607018801

Anggota

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0619126201

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV Materi Globalisasi Menggunakan *Teams Games Tournament* (TGT) Berbasis Karakter Demokratis dan Toleransi di SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus”. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.

Peneliti menyadari skripsi ini tidak bisa terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Suparno, SH, MS., Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menempuh pendidikan pada bidang Pendidikan Sekolah Dasar.
2. Dr. Slamet Utomo , M.Pd, Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
3. Ika Oktavianti, M.Pd, ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.

4. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak informasi dan arahan mengenai penulisan skripsi ini.
5. Deka Setiawan, M.Pd, dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan waktunya untuk membimbing peneliti, memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan Staf Program Studi S1 PGSD FKIP UMK yang senantiasa membimbing dan melayani serta memberikan bekal ilmu pengetahuan.
7. Noor Hidayat, S.Pd,SD, Kepala Sekolah SD 5 Bulung Cangkring atas kesempatan dan ijin yang diberikan dalam melaksanakan penelitian.
8. Sri Astuti, S.Pd., selaku wali kelas IV SD 5 Bulung Cangkring yang selalu memberikan waktu dan membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti demi kelancaran dan keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengucapkan terimakasih atas kritik dan saran yang membangun. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, Juli 2017
Peneliti

'Alimatul Hafidzhoh
NIM. 201333131

ABSTRACT

Hafidzoh, 'Alimatul. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV Materi Globalisasi Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbasis Karakter Bangsa Di SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus*. Skripsi. Primary School Teacher Education Department. The Teacher Training and Education Faculty. University of Muria Kudus. Supervisor (1) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd. (2) Deka Setiawan, M.Pd.

This study aims to describe the *Teams Games Tournament* (TGT) model to improve teacher skills, learning outcomes, and the value of democratic character and tolerance on Civics subjects of class IV SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus.

Learning outcomes are the abilities students possess after they follow the learning process. *Teams Games Tournament* (TGT) model is a model of cooperative learning that puts students heterogeneously to perform *games tournament* in groups. PKn as a civic education based on *Pancasila* philosophy, containing the national content and the content of the meaning of education defending the State.

This class action research will be conducted at SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus with the research subject of 26 students. This study lasted for 2 cycles with 2 meetings for each cycle. The independent variable in this research is *Teams Games Tournament* (TGT) learning model while the dependent variable is the result of learning of Civics subject of fourth grade students of SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus. Data collection techniques used are observation, interview, test and documentation. Data analysis techniques used are qualitative and quantitative analysis techniques.

The results showed that using *Teams Games Tournament* model can improve teacher's skill in managing learning in cycle I to cycle II from percentage 81,25% to 83,48%. In the affective domain also increased from cycle I to cycle II that is 69,65% to 87,11%, psycho-motor aspect also experience improvement seen from cycle I to cycle II that is from 75,72% to 85,45%, learning result of sphere Cognitive also increased from cycle I to cycle II percentage of classical mastery of student that is 64% rose to 88,64%.

Based on the results of classroom action research conducted in class IV SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus, it can be concluded that through the application of *Teams Games Tournament* (TGT) model based on democratic character and tolerance can improve teacher skill, and student learning outcomes in the affective, psycho-motor and cognitive on learning Civics content of class IV SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus. Suggestions in this study, teachers should use creative and innovative learning model in accordance with the characteristics of students in order to stimulate interest in learning students and students are not easily bored in following the learning, especially Civics subjects.

Keywords: *Teams Games Tournament*, Learning Outcome, Civics, Democratic, Tolerance.

ABSTRAK

Hafidzhoh, 'Alimatul. 2017. ***Peningkatan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas IV Materi Globalisasi Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbasis Karakter Bangsa Di SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus***. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Pendidikan. Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd. (2) Deka Setiawan, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan ketrampilan guru, hasil belajar, dan nilai karakter demokratis dan toleransi pada mata pelajaran PKn materi globalisasi kelas IV SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengikuti proses pembelajaran. Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa secara heterogen untuk melakukan *games tournament* dalam kelompok. Pkn sebagai *civic education* yang berlandaskan filsafat pancasila, mengandung muatan Nasional dan muatan makna pendidikan bela Negara.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus dengan subjek penelitian 26 siswa. Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus dengan 2 pertemuan setiap siklusnya. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar mata pelajaran PKn siswa kelas IV SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbasis karakter demokratis dan toleransi dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I ke siklus II dari presentase 81,25% menjadi 83,48%. Pada ranah afektif juga mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus II yaitu 69,65% menjadi 87,11%, ranah psikomotorik juga mengalami peningkatan dilihat dari siklus I ke siklus II yaitu dari 75,72% menjadi 85,45%, hasil belajar ranah kognitif juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II presentase ketuntasan klasikal siswa yaitu 64% naik menjadi 88,64%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas IV SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis karakter demokratis dan toleransi dapat meningkatkan keterampilan guru, dan hasil belajar siswa pada ranah afektif, psikomotorik dan kognitif pada pembelajaran PKn materi globalisasi kelas IV SD 5 Bulung Cangkring Jekulo Kudus. Saran dalam penelitian ini guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan karakteristik siswanya agar

dapat merangsang minat belajar siswa dan siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran khususnya mata pelajaran PKn.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar PKn, Demokratis, Toleransi.



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN PENGUJI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.4.2.1 Manfaat Bagi Guru	6
1.4.2.2 Manfaat Bagi Siswa	6
1.4.2.3 Manfaat Bagi Sekolah	7
1.5 Ruang Lingkup	7
1.6 Definisi Operasional	8
1.6.1 Hasil Belajar	8
1.6.2 <i>Teams Games Tournamet (TGT)</i>	8
1.6.3 Karakter Demokrasi dan Toleransi	9
1.6.4 Globalisasi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	11
2.1 Kajian Pustaka	11
2.1.1 Pengertian Belajar	11
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12

2.1.3 Hasil Belajar.....	14
2.1.4 Ruang Lingkup Hasil Belajar.....	16
2.1.5 Keterampilan Guru.....	19
2.1.6 Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	22
2.1.6.1 Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i>	23
2.1.6.2 Kelebihan Model <i>Teams Games Tournament</i>	25
2.1.6.3 Kekurangan Model <i>Teams Games Tournament</i>	25
2.1.7 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	26
2.1.7.1 Pengertian PKn	27
2.1.7.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	27
2.1.7.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	28
2.1.7.4 Menunjukkan Sikap Globalisasi Dengan Lingkungannya.....	30
2.1.8 Globalisasi.....	30
2.1.8.1 Pegertian Globalisasi	30
2.1.8.2 Dampak Dan Pengaruh Globalisasi	31
2.1.8.2.1 Dampak Negatif Globalisasi	31
2.1.8.2.2 Dampak Positif Globalisasi.....	32
2.1.8.2.3 Faktor Yang Mendorong Globalisasi.....	33
2.1.9 Pengertian Karakter.....	33
2.1.9.1 Nilai-Nilai Karakter	34
2.2 Penelitian yang Relevan.....	37
2.3 Kerangka Berfikir	40
2.4 Hipotesis Tindakan	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Setting Dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	43
3.1.1 Setting Penelitian	43
3.1.1.1 Tempat	43
3.1.1.2 Waktu Pelaksanaan	43
3.1.1.3 Karakteristik Subjek Penelitian.....	43
3.2 Variabel Penelitian.....	44
3.3 Rancangan Penelitian.....	44
3.3.1 Perencanaan	46

3.3.2 Perlakuan Dan Pengamatan	47
3.3.3 Refleksi	63
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	63
3.4.1 Observasi.....	63
3.4.2 Wawancara.....	64
3.4.3 Tes.....	65
3.4.4 Dokumentasi	65
3.5 Instrumen Penelitian	66
3.6 Validitas Dan Reliabilitas	67
3.6.1 Validitas	67
3.6.2 Reliabilitas	69
3.7 Analisis Data.....	70
3.7.1 Data Kuantitatif.....	71
3.7.2 Data Kualitatif.....	73
3.8 Indikator Keberhasilan.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	75
4.1 Kondisi Pra Siklus.....	75
4.2 Siklus I	75
4.2.1 Perencanaan Siklus I.....	77
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	78
4.2.2.1 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan I.....	79
4.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan II.....	84
4.2.3 Observasi.....	91
4.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru	91
4.2.3.2 Hasil Observasi Hasil Belajar Siswa.....	92
4.2.3.2.1 Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif	92
4.2.3.2.2 Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotorik	95
4.2.3.2.3 Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif	98
4.2.4 Refleksi	100
4.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	103
4.3.1 Perencanaan	104
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II	106

4.3.2.1 Pertemuan I	106
4.3.2.2 Pertemuan 2	112
4.3.3 Observasi.....	120
4.3.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	120
4.3.3.2 Hasil Belajar Siswa	121
4.3.3.2 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif	121
4.3.3.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik.....	124
4.3.3.4 Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	127
4.3.4 Refleksi	132
4.4 Simpulan	134
BAB V PEMBAHASAN	135
5.1 Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran PKn Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	135
5.2 Hasil Belajar Ranah Afektif Nilai Demokratis dan Toleransi	137
5.3 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	138
5.4 Hasil Belajar Ranah Kognitif Menggunakan Model TGT	139
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	145
6.1 Simpulan	145
6.2 Saran	147
6.2.1 Saran Bagi Siswa	147
6.2.2 Bagi Guru.....	147
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif dan Psikomotorik	55
Tabel 3.2 Kriteria KKM di SD 5 Bulungcangkring	71
Tabel 3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan	72
Tabel 4.1 Presentase Ketutasan Nilai Pra Siklus	77
Tabel 4.2 Jadwal Penelitian Siklus I dan Siklus II.....	81
Tabel 4.3 Hasil Perolehan Skor Turnamen Pertemuan 1 Siklus I.....	83
Tabel 4.4 Hasil Perolehan Skor Turnamen Pertemuan II Siklus I.....	89
Tabel 4.5 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I	91
Tabel 4.6 Hasil Observasi Karakter Demokratis Aspek Afektif.....	93
Tabel 4.7 Hasil Observasi Karakter Toleransi Aspek Toleransi	94
Tabel 4.8 Hasil Observasi Ranah Afektif	94
Tabel 4.9 Hasil Karakter Demokratis Aspek Psikomotorik.....	96
Tabel 4.10 Hasil Observasi Karakter Toleransi Aspek Psikomotorik	96
Tabel 4.11 Hasil Observasi Psikomotorik Siklus I	97
Tabel 4.12 Hasil Belajar Ranah Kognitif	98
Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Skor Turnamen Pertemuan I Siklus II.....	111
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Skor Turnamen Pertemuan 2 Siklus II.....	117
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Rangkuman Skor Turnamen	117
Tabel 4.16 Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus II.....	120
Tabel 4.17 Hasil Observasi Karakter Demokratis Ranah Afektif.....	122
Tabel 4.18 Hasil Observasi Karakter Toleransi Ranah Afektif	122
Tabel 4.19 Hasil Observasi Ranah Afektif Siklus II.....	123
Tabel 4.20 Hasil Observasi Karakter Demokratis Ranah Psikomotorik....	125
Tabel 4.21 Hasil Observasi Karakter Toleransi Ranah Psikomotorik	125
Tabel 4.22 Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II.....	126
Tabel 4.23 Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	127
Tabel 4.24 Kemajuan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siklus I-II	130
Tabel 4.25 Simpulan Hasil Observasi.....	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Putaran Permainan <i>Teams Games Turnament</i>	24
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	41
Gambar 3.1 Desain Model Kemmis dan Taggart.....	46
Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Nilai Siswa Pra Siklus	76
Gambar 4.2 Guru Membagi Siswa Kedalam Kelompok Heterogen.....	80
Gambar 4.3 Guru Menyampaikan Materi Secara Klasikal	81
Gambar 4.4 Guru Membimbing Siswa Mengerjakan LKS.....	81
Gambar 4.5 Siswa Melakukan Games Tournament.....	82
Gambar 4.6 Memberikan Reword.....	83
Gambar 4.7 Menempatkan Siswa Kedalam Kelompok Heterogen	85
Gambar 4.8 Antusias Siswa Ketika Guru Menyampaikan Materi	86
Gambar 4.9 Belajar Dalam Kelompok Heterogen	86
Gambar 4.10 Siswa Melakukan Presentasi	87
Gambar 4.11 Siswa Melakukan Turnamen.....	88
Gambar 4.12 Memberikan Reword.....	89
Gambar 4.13 Siswa melakukan Tes Evaluasi Siklus 1	90
Gambar 4.14 Diagram Keterampilan Mengajar Siklus I	92
Gambar 4.15 Diagram Afktif Siklus I.....	94
Gambar 4.16 Diagram Psikomotorik Siklus I.....	96
Gambar 4.17 Diagram Kognitif Siklus I.....	98
Gambar 4.18 Guru Melakukan Apersepsi.....	105
Gambar 4.19 Siswa Berkelompok.....	105
Gambar 4.20 Guru Menyampaikan Materi	106
Gambar 4.21 Guru Membimbing Jalannya Turnamen	107
Gambar 4.22 Siswa Melakukan Presentasi	107
Gambar 4.23 Siswa Melakukan Turnamen.....	108
Gambar 4.24 Guru Menyampaikan Materi	112
Gambar 4.25 Guru Membimbing Diskuis Kelompok.....	113
Gambar 4.26 Siswa Mempresentasikan Diskusi Kelompok	113
Gambar 4.27 Siswa Melakukan Turnamen.....	115

Gambar 4.28 Siswa Bersama Guru Menghitung Skor Turnamen.....	116
Gambar 4.29 Guru Memberikan Reward.....	117
Gambar 4.30 Siswa Mengerjakan Evaluasi Siklus II.....	118
Gambar 4.31 Keterampilan Guru Siklus II	119
Gambar 4.32 Observasi Afektif Siswa Berbasis Karakter Siklus II	121
Gambar 4.33 Observasi Psikomotorik Berbasis Karakter Siklus II.....	123
Gambar 4.34 Pengamatan Hasil Tes Akhir Kognitif Siklus II	125
Gambar 4.35 Peningkatan Nilai Rata-Rata Prasiklus, Siklus I, Siklus II ..	128
Gambar 4.36 Peningkatan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	129



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Wawancara Kepala Sekolah.....	148
2. Lembar Wawancara Dengan Siswa	150
3. Lembar Observasi Guru Mengajar Siklus I Pertemuan 1	147
4. Lembar Observasi Guru Mengajar Siklus I Pertemuan 2.....	156
5. Lembar Observasi Guru Mengajar Siklus II Pertemuan 1.....	155
6. Lembar Observasi Guru Mengajar Siklus II Pertemuan 2.....	164
7. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	168
8. Table Kisi-Kisi Tes Soal Evaluasi Siklus I	169
9. Silabus Siklus I Pertemuan 1	172
10. RPP Siklus I Pertemuan 1	178
11. Silabus Siklus 1 Pertemuan 2	184
12. RPP Siklus 1 Pertemuan 2	190
13. Kartu Soal Turnamen Siklus 1 Pertemuan 1.....	196
14. Kartu Jawaban Soal Turnamen Siklus 1 Pertemuan 1.....	199
15. LKS Siklus 1 Pertemuan 1.....	202
16. Kunci Jawaban LKS Siklus 1 Pertemuan 1	204
17. LKS Siklus I Pertemuan II.....	200
18. Kunci Jawaban LKS Siklus 1 Pertemuan II	209
19. Kartu Turnamen Siklus I Pertemuan II.....	211
20. Kartu Jawaban Turnamen Siklus 1 Pertemuan II	214
21. Tes Evaluasi Siklus I	217
22. Kunci Jawaban.....	221
23. Materi Ajar Siklus 1.....	222
24. RPP Siklus II Pertemuan I	229
25. Silabus Siklus II Pertemuan I	236
26. LKS Siklus II Pertemuan I.....	242
27. Kartu Turnamen Siklus II Pertemuan I.....	235
28. Kartu Jawaban Turnamen Siklus II Pertemuan I.....	246
29. RPP Siklus II Pertemuan II.....	249

30. Silabus Siklus II Pertemuan II	255
31. LKS Siklus II Pertemuan II	261
32. Kartu Soal Turnamen Siklus II Pertemuan II	263
33. Kartu Jawaban Soal Turnamen Siklus II Pertemuan II	266
34. Materi Ajar Siklus II.....	269
35. Lembar Kisi-Kisi Soal Evaluasi Siklus II.....	272
36. Soal Evaluasi Siklus II.....	275
37. Kunci Jawaban	279
38. Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1	280
39. Lembar Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2	283
40. Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 1.....	286
41. Lembar Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	289
42. Rubrik Pengamatan Afektif Karakter Demokratis Dan Toleransi...	292
43. Lembar Pembagian Tim Turnamen	295
44. Lembar Rangkuman Tim Turnamen	297
45. Lembar Observasi Psikomotorik Siklus I Pertemuan 1	298
46. Lembar Kisi-Kisi Penilaian Psikomotorik.....	300
47. Lembar Observasi Psikomotorik Siklus I Pertemuan 2.....	303
48. Lembar Kisi-Kisi Penilaian Psikomotorik.....	305
49. Lembar Observasi Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1.....	308
50. Lembar Kisi-Kisi Penilaian Psikomotorik.....	310
51. Lembar Observasi Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2.....	313
52. Lembar Kisi-Kisi Aspek Psikomotorik Pembelajaran PKn.....	315
53. Lembar Rekap Hasil Belajar Prasiklus,Siklus I dan II	318
54. Lembar Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus I.	319
55. Lembar Uji Validitas dan Reliabilitas Siklus II.....	320

Lembar Hasil Kerja Siswa

Daftar Riwayat Hidup